#### **BAB I PENDAHULUAN**

## I.1 Latar Belakang Masalah

Industri fesyen merupakan salah satu sektor dengan perkembangan yang pesat dan berinovasi dengan tujuan memenuhi kebutuhan juga selera konsumen yang terus berubah. Salah satu tren yang sangat pesat dan banyak diminati ialah penggunaan embellishment atau hiasan pada pakaian. Embellishment merupakan teknik menambah pemanis pada suatu desain busana dengan cara menyematkan material timbul pada lembar kain (Hardisurya, 2011). Penggunaan teknik tersebut telah berkembang tidak hanya sekedar hiasan sederhana melainkan bentuk seni yang kompleks dan seimbang juga didorong dengan kemajuan teknologi yang canggih dengan tujuan untuk menambahkan karakteristik busana itu sendiri ataupun sebagai kesatuan pada visualnya yang membuat objek tersebut terlihat lebih menarik dan indah (Hinds, 2011). Karakteristik tersebut dapat ditemui pada permukaan kainnya dan hal tersebut mengacu pada pola, warna dan motif yang diterapkan melalui beberapa media campuran dan beberapa teknik yang harus dipertimbangkan satu sama lain guna menciptakan keseimbangan dan harmoni pada komposisinya (Steed dan Stevenson, 2012).

Penerapan gabungan media dan teknik ini pernah diteliti sebelumnya dengan penggunaan material denim sebagai wadah eksplorasi dengan menerapkan teknik bleaching dan distressed sebagai embellishment guna meningkatkan nilai keindahan dan fungsi pada permukaan denim. Peneliti sebelumnya juga merekomendasikan untuk mengeksplor kembali teknik dan material yang digunakan sehingga menghasilkan komposisi yang baik dan maksimal dari segi irama, tekstur, dan warna (Permata dan Siagian, 2018). Oleh karena itu penulis mengadaptasi penelitian tersebut dengan menggabungkan penggunaan material dan tekniknya guna menambah karakteristik permukaan kain denim dengan material hardware.

Penggunaan material *hardware* sendiri termasuk bagian penting pada pakaian meliputi elemen-elemen kecil yang digunakan sebagai fungsional praktis maupun hiasan (Calderin & Volpintesta, 2013). Material *hardware* merupakan material yang memiliki sifat keras, tidak tembus cahaya, berkilau, dapat ditempa, penghantar listrik dan panas juga memiliki titik cari yang tinggi (Sari, dkk., 2021). Beberapa contoh materialnya seperti *studs*, *rivet*, kancing, *zipper*, peniti, dan rantai ini dapat menambah detail elemen dekoratif atau efek dimensi juga karakter pada pakaian sehingga setiap elemennya dapat melengkapi kesatuan dari pakaian tersebut (Calderin, 2011).

Karakteristik material *hardware* yang keras selaras dengan penggunaan kain denim yang merupakan bahan tekstil dengan permukaan yang tebal dan kuat dan mampu menahan penggunaan material keras juga material paling ikonik dan sangat populer karena dari kenyamanannya saat dikenakan juga tahan lama jika dirawat dengan baik hingga penggunaan kain denim semakin meningkat (Paul, 2015). Penggunaan material *hardware* ini diterapkan diatas teknik *bleaching* pada eksplorasi selanjutnya namun, terdapat kendala yaitu terjadinya karatan atau penurunan kualitas material dikarenakan pertemuan antara bahan kimia dengan material besi. Maka dari itu perlu dipertimbangkan kembali penggunaan tekniknya untuk mencapai hasil visual yang sama dengan teknik *bleaching* sehingga tidak terjadi karatan dan mencapai karakteristik pada warna, tekstur, dan iramanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor potensi pengembangan permukaan material denim dengan penerapan material *hardware* dan representasi teknik sebagai *embellishment* guna mencapai visual serupa yaitu visual pada teknik *bleaching* sebagai produk *menswear* untuk menciptakan kesatuan dan keseimbangan juga harmoni pada teknik dan material tersebut.

## I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi pengembangan material denim dengan penerapan aplikasi embellishment.

- 2. Adanya potensi pengembangan eksplorasi denim dengan material hardware.
- 3. Adanya potensi penerapan eksplorasi denim dengan material *hardware* pada produk *menswear*.

#### I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1. Bagaimana cara mengembangkan material denim dengan penerapan aplikasi embellishment?
- 2. Bagaimana cara mengembangkan eksplorasi denim dengan material hardware?
- 3. Bagaimana cara menerapkan eksplorasi denim dengan material *hardware* pada produk *menswear?*

#### I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1. Menggunakan teknik *embellishment* untuk mengeksplor permukaan denim.
- 2. Menggunakan material berupa material *hardware* untuk mengeksplor permukaan denim.
- 3. Produk akhir yang dihasilkan berupa produk *menswear*.

## I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1. Mengolah *embellishment* untuk diterapkan pada permukaan material denim.
- 2. Mengolah *embellishment* dengan menggunakan material *hardware*.
- 3. Menciptakan produk *menswear* dengan penggunaan material *hardware* sebagai *embellishment*.

#### I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

- 1. Pengembangan embellishment pada permukaan material denim.
- 2. Adanya inovasi penggunaan material hardware sebagai embellishment.
- 3. Menerapkan teknik yang tepat untuk material *hardware* yang diolah hingga menjadi sebuah produk *menswear*.

#### I.7 Metode Penelitian

Dalam penyusunan karya tulis ini, diperlukan data-data dan informasi yang lengkap, relevan serta jelas. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian karena penelitian ini berfokus pada eksplorasi teknik. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

#### Studi Literatur

Metode studi literatur ialah pengumpulan data meliputi buku juga jurnal seperti buku "Denim: Manufacture, Finishing and Applications" dan "Basics Textile Design 01: Sourcing Ideas: Researching Colour, Surface, Structure and Pattern", dan sebagainya yang berhubungan dengan topik penelitian guna melengkapi data dan informasi yang dibutuhkan untuk penyusunan laporan tugas akhir.

#### Observasi

Metode Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait jenis-jenis denim yang terdapat pada pabrik/produsennya di daerah Tamim Bandung, jenis-jenis material *hardware* juga membuat berbagai macam analisa visual objek penelitian.

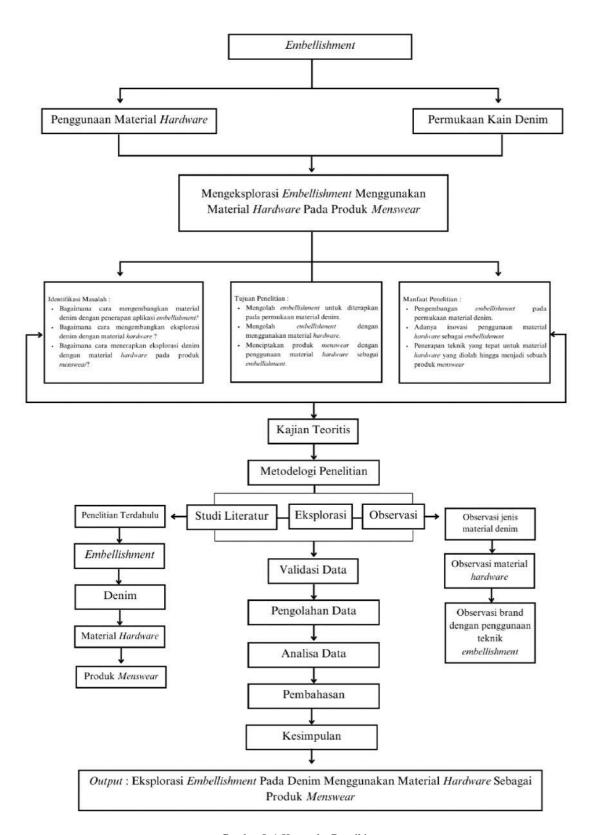
# 3. Eksplorasi

Metode Eksplorasi ini dilakukan untuk mengolah kembali denim menggunakan

penggabungan beberapa teknik dan material sesuai dengan konsep yang diinginkan hingga menghasilkan inovasi baru pada produknya.

# I.8 Kerangka Penelitian

Bagan ini merupakan alur konsep penelitian yaitu penggambaran variabel penelitian yang saling berhubungan satu sama lain dan terkoneksi secara detail juga sistematis. Hal tersebut dilakukan guna penelitian dapat dengan mudah dipahami. Bagan kerangka penelitian dibuat sebagai berikut :



Gambar I. 1 Kerangka Berpikir (Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

#### I.9 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan karya tulis ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

#### Bab I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **Bab II Studi Literatur**

Terdiri dari teori-teori yang mendukung topik penelitian seperti definisi, karakteristik, sejarah, fungsi, klasifikasi, teknik dan perkembangan.

## Bab III Data dan Analisa Perancangan

Terdiri dari data-data yang lebih spesifik terfokus pada penelirian serta skema dan uraian analisa perancangan yang terdapat pada penelitian ini.

## Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Terdiri dari uraian tahapan yang dilakukan saat penelitian seperti analisa penelitian sebelumnya, eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan, eksplorasi terpilih, pembuatan konsep, proses pembuatan produk akhir dan hasil produk akhir.

## Bab V Kesimpulan dan Saran

Terdiri dari kesimpulan pada penelitian yang telah dilakukan beserta saran yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.